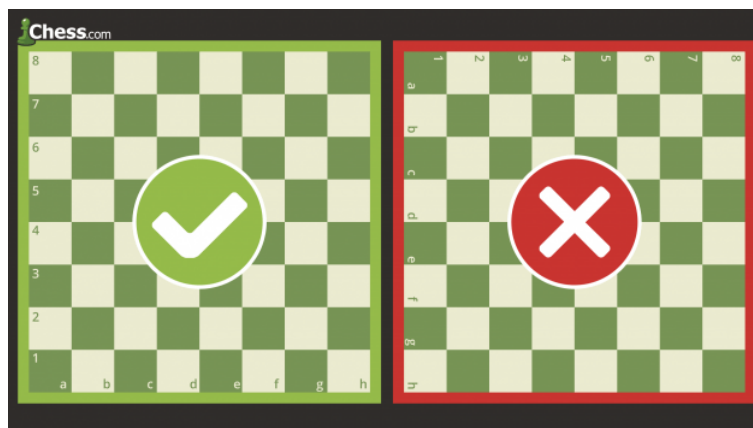
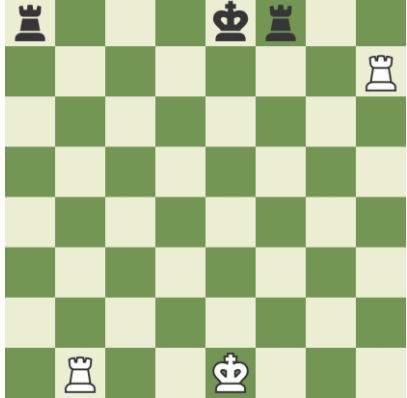
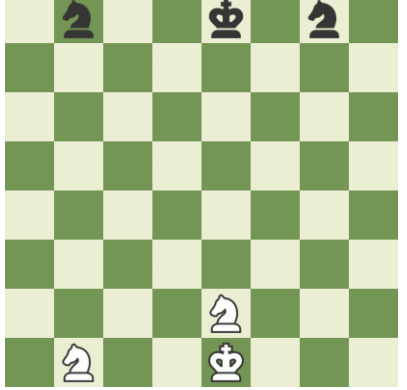
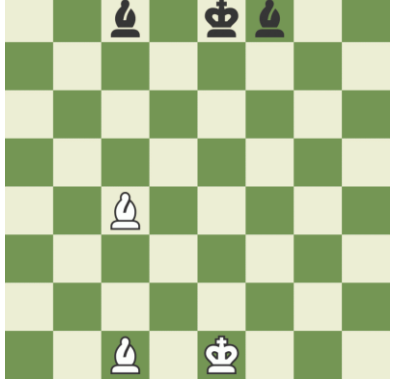
XADREZ

Regras básicas

O xadrez é um jogo entre dois adversários de lados opostos de um tabuleiro contendo 64 casas de cores alternadas. Cada jogador tem 16 peças: 1 rei, 1 dama, 2 torres, 2 bispos, 2 cavalos e 8 peões. O objetivo do jogo é dar xeque-mate no rei adversário. O xeque-mate acontece quando o rei está em uma posição na qual ele pode ser capturado (em xeque) e não pode escapar da captura.

Como arrumar o tabuleiro

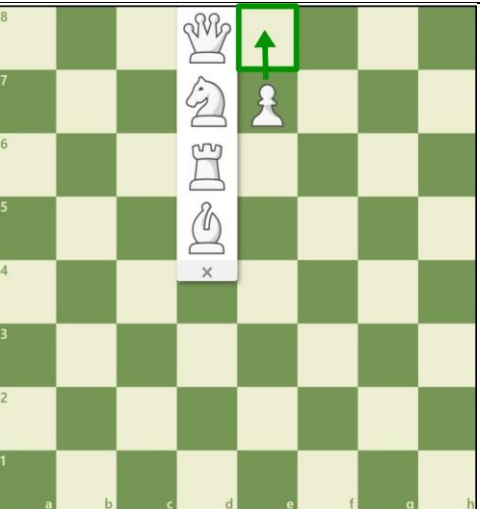
No começo da partida o tabuleiro é colocado de forma que cada jogador tem a casa branca (ou de cor clara) no canto inferior direito.

As peças são dispostas da mesma forma sempre. A segunda linha horizontal (ou fileira) é preenchida com peões. As torres ficam nos cantos, seguidas dos cavalos, bispos e finalmente a dama, que sempre fica na casa de sua cor (dama branca na casa branca, dama preta na casa preta). O rei fica na casa remanescente.

Como as peças de xadrez se movem

Cada um dos 6 diferentes tipos de peças se move de forma diferente. As peças não podem mover-se através de outras peças (embora o cavalo possa saltar sobre outras peças) e nunca podem avançar para uma casa que tenha uma das suas próprias peças. No entanto, elas podem ser movidas para tomar o lugar de uma peça do oponente que é então capturada. As peças são geralmente movidas para:

- posições onde podem capturar outras peças (movendo até suas casas e depois as removendo
- defender suas próprias peças em caso de captura
- ou controlar casas importantes na partida.

Estas são as regras básicas, referente ao movimento das peças do jogo (Rei, Rainha, Torre, Bispo, Cavalo e Peão).

	Peão – Peões são incomuns porque eles se movem e capturam de formas diferentes. Eles andam para frente, mas só capturam na diagonal. Peões só podem se mover uma casa por vez, exceto em seus primeiros movimentos, quando podem andar por duas casas. Os peões só podem capturar nas casas diagonais em frente a eles. Nunca podem capturar para trás. Se houver uma peça imediatamente em frente ao peão, ele não pode se mover ou capturar aquela peça.	
	Torre – movimenta quantas casas queira na horizontal ou vertical, porém em apenas um sentido por jogada.	
	Cavalo – Os cavalos se movem de forma diferente das outras peças - andando duas casas em uma direção e então se movendo mais uma casa em um ângulo de 90 graus, ou no formato da letra "L". Cavalos são as únicas peças que podem se mover sobre outras peças.	
	Bispo – tem seu movimento mais restrito, sendo possível apenas pelas diagonais em um sentido por jogada. Cada bispo começa na casa de uma cor (clara ou escura) e deve sempre permanecer nesta cor.	

	Dama ou Rainha – ela é a peça mais poderosa, podendo movimentar-se em qualquer direção em um único sentido na jogada e em quantas casas quiser. E, assim como todas as outras peças, se a dama captura a peça do oponente o movimento termina.	
	Rei – esta é a peça de maior valor no jogo, pois se esta é capturada a partida chega ao fim; ele pode mover-se em todas as direções, porém em apenas uma casa por vez. Ele pode capturar qualquer peça do adversário, com exceção do Rei. Quando o rei está sendo ameaçado por outra peça, isso é conhecido como "xeque". O rei nunca pode se colocar em xeque (posição onde pode ser capturado).	

Há algumas regras especiais no xadrez que a princípio não parecem ser lógicas. Elas foram criadas para tornar o xadrez mais divertido e interessante.

Como promover um Peão no Xadrez

Peões têm outra habilidade especial que é quando um peão chega ao outro lado do tabuleiro ele pode se transformar em qualquer outra peça (isso se chama promoção). Um peão pode ser promovido para qualquer outra peça.

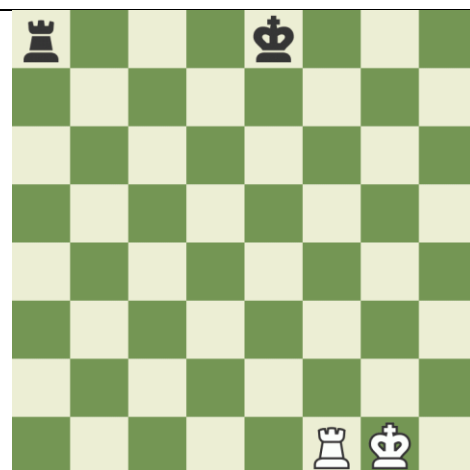
Ficou curioso? Então saiba que isso é só o começo, pois o xadrez possui muitas estratégias e fundamentos.

	Peão – Um erro comum é achar que peões só podem ser promovidos a peças que já foram capturadas. Isto NÃO é verdade. Um peão geralmente é promovido a dama. Somente peões podem ser promovidos.	

Como fazer o roque no Xadrez

<table>
<tr>
<td>
Uma outra regra especial é chamada roque. Este lance permite que você faça duas coisas importantes em um único lance: levar o seu rei para um lugar seguro (idealmente) e tirar sua torre do canto colocando-a em jogo. Na vez de um jogador ele pode mover seu rei duas casas para um lado e depois mover a torre do canto desse lado para que fique bem do lado do rei no lado oposto. (Veja o exemplo abaixo.) No entanto, para fazer o roque, as seguintes condições devem ser atendidas:

• deve ser o primeiro lance desse rei
• deve ser o primeiro lance dessa torre
• não pode haver nenhuma peça entre o rei e a torre para este lance
• o rei não pode ficar em xeque ou passar por um xeque

Note que quando você roca, em uma das direções o rei fica mais perto do canto do tabuleiro. Esse é chamado de roque na ala do rei. Rocar para o outro lado, onde estava a dama, chama-se roque na ala da dama. Independentemente de qual lado, o rei sempre se move apenas duas casas quando é feito o roque
</td>
<td>
</td>
</tr>
</table>

Descubra quem faz o primeiro lance no Xadrez

O jogador com as peças brancas sempre move primeiro. Desta forma, os jogadores geralmente decidem quem vai começar com as brancas pela sorte, com um cara ou coroa ou um com um jogador tentando adivinhar a cor da peça escondida na mão do outro jogador. As brancas fazem um lance, seguido das pretas, e assim sucessivamente até o fim da partida. Poder começar a partida é uma pequena vantagem que dá às brancas uma oportunidade de atacar logo no início.

Como ganhar uma partida de Xadrez

Há dois modos de terminar uma partida de xadrez: por xeque-mate, ou com um empate.

Como dar xeque-mate

O objetivo do jogo é dar xeque-mate ao rei adversário. Isso acontece quando o rei é colocado em xeque e não pode sair do xeque.

Existem apenas três maneiras que um rei pode sair do xeque:

- sair do caminho (embora ele não possa rocar!)
- bloquear o xeque com outra peça
- ou capturar a peça que está ameaçando o rei.

Se um rei não pode escapar do xeque-mate, então a partida acaba. Normalmente o rei não é capturado ou removido do tabuleiro, a partida simplesmente termina.